

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC ILUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDA-PEMUDI

Iman Satriaputra Sukarno

DR. Pindi Setiawan, M.Si

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: imansatriaputrasukarno@gmail.com

Kata Kunci : *motion graphic, majapahit, ilustratif, video, streaming, online*

Abstrak

Majapahit adalah sebuah kerajaan maritim yang berpusat di Jawa Timur, Indonesia, yang pernah berdiri dari sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya menjadi kemaharajaan raya yang menguasai wilayah yang luas di Nusantara pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga 1389. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia. Sejarah kerajaan ini sangatlah banyak dan menarik untuk dikaji, dengan tokoh-tokoh pendahulu kerajaan seperti Kertanegara dari Singasari, Adipati Jayakatwang, dan Raden Wijaya hingga tokoh-tokoh utama Majapahit itu sendiri seperti Raden Wijaya, Hayam Wuruk dan Mahapatih Gajah Mada memiliki nilai-nilai cerita yang menarik untuk diceritakan. Dengan sebuah *Motion graphic* Ilustratif mengenai Majapahit yang ditujukan untuk Pemuda-pemudi, diharapkan bisa membuat pemuda-pemudi menjadi tertarik dengan budaya dan konten lokal. Diharapkan juga dengan adanya *motion graphic* ilustratif yang akan disebarluaskan melalui situs-situs *streaming* video di internet seperti youtube.com dan vimeo.com, konten lokal ini akan mendapat ketertarikan dari mancanegara yang cukup sehingga bisa menjadi konten global.

Abstract

Majapahit was a maritime empire with its seat of power located in East Java, Indonesia. It stood from about 1293 to 1500 AD. The kingdom reached its height of power, its golden age during Hayam Wuruk's reign which lasted from 1350 to 1389 AD, becoming a vast imperium that controlled a large portion of Southeast Asia, with its bulk in modern day Indonesia. The Majapahit kingdom is the last Hindu-Buddhist empire that conquered "Nusantara" or the modern day Indonesia and was considered the largest empire in the history of Indonesia. The Kingdom's history are very interesting to study on, with early figures such as Raden Wijaya, Hayam Wuruk, and Gajah Mada the Prime Minister, each having a very interesting and unique story to tell. With an Illustrative Motion graphic explaining Majapahit aimed at young adults, it is hoped that it could raise the young adults' interest in local cultures and content. It is also hoped that with the existence of this illustrative motion graphics that will be spread from video streaming sites on the internet such as youtube.com or vimeo.com, this local content would get the exposure and attention from audiences around the world that would result in it becoming a global content.

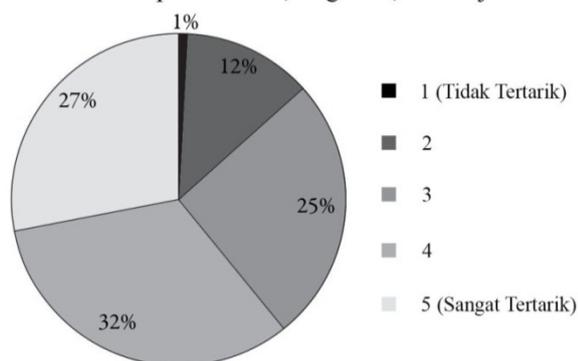
Pendahuluan

Dewasa ini semakin terlihat banyak sejarah-sejarah suatu bagian dari dunia, baik cerita sejarah, cerita rakyat, legenda, atau mitologi yang menjadi konten global, sehingga pada akhirnya banyak pemuda-pemudi dan remaja Indonesia yang lebih mengetahui mengenai konten luar daripada konten lokal kita sendiri.

Majapahit adalah sebuah kerajaan thalassocratic atau kerajaan maritim yang berpusat di Jawa Timur, Indonesia, yang pernah berdiri dari sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya menjadi kemaharajaan raya yang menguasai wilayah yang luas di Nusantara pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga 1389. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia. Menurut kitab *Negarakertagama*, kekuasaannya terbentang di Jawa, Sumatra, Semenanjung Malaya, Kalimantan, hingga Indonesia timur, meskipun wilayah kekuasaannya masih diperdebatkan oleh ahli sejarawan. Sejarah kerajaan ini sangatlah banyak dan menarik untuk dikaji, dengan tokoh-tokoh pendahulu kerajaan seperti Kertanegara dari Singasari, Adipati Jayakatwang, dan Raden Wijaya hingga tokoh-tokoh sentral Majapahit itu sendiri seperti Hayam Wuruk dan Mahapatih Gajah Mada yang legendaris memiliki nilai-nilai cerita yang menarik untuk diceritakan.

Sayangnya, jaman sekarang lebih banyak remaja/pemuda, penerus bangsa, yang merasa lebih *familiar* dengan cerita-cerita rakyat atau legenda legenda dari luar, juga Sejarah-sejarah luar. Film seperti *Disney's Hercules*, *Samurai Jack*, *Clash of the Titans*, dan *video game* seperti *God of War* dan *Age of Mythology*-lah yang memperkenalkan legenda, sejarah, dan konten luar menjadi sebuah konten global yang diminati oleh remaja/pemuda kita. Hal ini bisa terjadi dikarenakan pengemasan konten tersebut yang dianggap modern dan menarik dan sesuai dengan target umur. Sangat disayangkan fakta bahwa sejarah Majapahit yang sebenarnya sangat menarik tidak mendapat *exposure* yang serupa dengan konten-konten luar.

Ketertarikan pada Cerita, Legenda, dan Sejarah Kuno



Tingkat Ketertarikan pada Kerajaan Majapahit

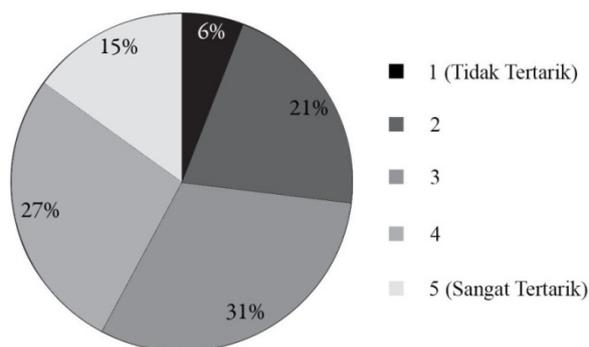


Diagram 1. Konsep Visual Mood dan Karakter. Dari kiri ke kanan: Gajah Mada, Hayam Wuruk, dan Raden Wijaya

1. Proses Studi Kreatif

A. Motion Graphic

a. Pengertian

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

b. Cakupan Motion Graphic

Motion graphic telah melampaui metode-metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan tweening secara otomatis, proses *rendering* perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*. Program *Adobe Flash* contohnya, menggunakan animasi komputer *tweening* juga animasi *frame-by-frame* dan video.

c. Sejarah Motion Graphic

Karena tidak ada definisi *motion graphic* yang diterima secara universal, bentuk awal bidang tersebut masih diperdebatkan. Ada presentasi yang dapat diklasifikasikan sebagai *motion graphic* pada awal 1800-an. Michael Betancourt adalah orang yang pertama kali menulis survei mendalam sejarah *motion graphic*, menyatakan bahwa akar *motion graphic* adalah *visual music* dan film abstrak tahun 1920-an oleh Walther Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling, dan Oskar Fischinger.

Salah satu penggunaan pertama dari istilah "*motion graphic*" adalah dengan animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphics Inc.*

Saul Bass adalah pelopor utama dalam pengembangan judul urutan film. Karyanya termasuk urutan judul untuk film-film populer seperti *The Man With The Golden Arm* (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of a Murder* (1959), *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960), dan *Advise & Consent* (1962). Desainnya yang sederhana, namun efektif dikomunikasikan suasana film.

d. *Motion Graphic Design*

Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan (*title sequence*) film, atau *opening sequence* untuk serial TV, juga animasi *web-based*, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV (contohnya: Ikan Indosiar). Meski *motion graphic design* telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis. Berisikan penjelasan tujuan berkarya dan/atau perancangan termasuk prosedur identifikasi gagasan dan penetapan konsep. Jelaskan tujuan (hasil akhir ideal) proses berkarya dan/atau perancangan yang ingin dicapai. Satu tujuan tertentu merupakan terjemahan dari satu tema tertentu yang menjadi prioritas. Oleh karena itu jumlah dan konten tujuan yang dirumuskan seyogyanya bersesuaian dengan jumlah dan konten tema yang diprioritaskan. Dalam penjelasan dapat digunakan gambar dan/atau ilustrasi untuk memperjelas proses yang dilakukan serta luaran (*output*) yang didapatkannya.

B. Sejarah

a. Definisi

Sejarah, atau *history* (bahasa Yunani: *ἱστορία*, historia, yang berarti "penyelidikan, pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian") adalah studi tentang masa lalu, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia. Kata sejarah dalam bahasa Indonesia itu sendiri secara harafiah berasal dari kata Arab (تاريخ: *šajaratun*) yang artinya pohon.

Dalam bahasa Indonesia sejarah babad, hikayat, riwayat, atau tambo dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau asal usul (keturunan) silsilah, terutama bagi raja-raja yang memerintah. Ini adalah istilah umum yang berhubungan dengan peristiwa masa lalu serta penemuan, koleksi, organisasi, dan penyajian informasi mengenai peristiwa ini. Istilah ini mencakup kosmik, geologi, dan sejarah makhluk hidup, tetapi seringkali secara umum diartikan sebagai sejarah manusia. Para sarjana yang menulis tentang sejarah disebut ahli sejarah atau *historian*. Peristiwa yang terjadi sebelum catatan tertulis disebut Prasejarah.

Sejarah juga dapat mengacu pada bidang akademis yang menggunakan narasi untuk memeriksa dan menganalisis urutan peristiwa masa lalu, dan secara objektif menentukan pola sebab dan akibat yang menentukan mereka. Ahli sejarah terkadang memperdebatkan sifat sejarah dan kegunaannya dengan membahas studi tentang ilmu sejarah sebagai tujuan itu sendiri dan sebagai cara untuk memberikan "pandangan" pada permasalahan masa kini.

Cerita umum untuk suatu budaya tertentu, tetapi tidak didukung oleh pihak luar (seperti cerita seputar Raja Arthur) biasanya diklasifikasikan sebagai warisan budaya atau legenda, karena mereka tidak mendukung "penyelidikan tertarik" yang diperlukan dari disiplin sejarah. Herodotus, abad ke-5 SM ahli sejarah Yunani dalam masyarakat Barat dianggap sebagai "bapak sejarah", dan, bersama dengan kontemporer Thucydides, membantu membentuk dasar bagi studi modern sejarah manusia. Kiprah mereka terus dibaca hari ini dan kesenjangan antara budaya Herodotus dan Thucydides militer yang berfokus tetap menjadi titik pertikaian atau pendekatan dalam penulisan sejarah moderen. Dalam tradisi Timur, sebuah riwayat negara Chun Qiu dikenal untuk dikompilasi mulai sejak 722 SM meski teks-teks abad ke-2 SM selamat.

Pengaruh kuno telah membantu penafsiran varian bibit sifat sejarah yang telah berkembang selama berabad-abad dan terus berubah hari ini. Studi modern sejarah mulai meluas, dan termasuk studi tentang daerah tertentu dan studi topikal tertentu atau unsur tematik dalam penyelidikan sejarah. Seringkali sejarah diajarkan sebagai bagian dari pendidikan dasar dan menengah, dan studi akademis sejarah adalah ilmu utama dalam penelitian di Universitas.

b. Pengertian Menurut Ahli

Menurut Patrick Gardiner, sejarah adalah Sejarah adalah ilmu yang mempelajari apa yang telah diperbuat oleh manusia.

Menurut Roeslan Abdulgani, Ilmu sejarah adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau beserta kejadian-kejadian dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitiannya tersebut, untuk selanjutnya dijadikan perbendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah proses masa depan.

Sementara menurut Moh. Yamin, sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang disusun atas hasil penyelidikan beberapa peristiwa yang dapat dibuktikan dengan bahan kenyataan.

c. Klasifikasi Sejarah

Karena lingkup sejarah sangat besar, perlu klasifikasi yang baik untuk memudahkan penelitian. Bila beberapa penulis seperti H.G. Wells, Will Durant, dan Ariel Durant menulis sejarah dalam lingkup umum, kebanyakan sejarawan memiliki keahlian dan spesialisasi masing-masing. Ada banyak cara untuk memilah informasi dalam sejarah, antara lain yaitu berdasarkan kurun waktu (kronologis), berdasarkan wilayah (geografis), berdasarkan negara (nasional), berdasarkan kelompok suku bangsa (etnis), berdasarkan topik atau pokok bahasan (topikal).

Dalam pemilahan tersebut, harus diperhatikan bagaimana cara penulisannya seperti melihat batasan-batasan temporal dan spasial tema itu sendiri. Jika hal tersebut tidak dijelaskan, maka sejarawan mungkin akan terjebak ke dalam falsafah ilmu lain, misalnya sosiologi. Inilah sebabnya Immanuel Kant yang disebut-sebut sebagai Bapak Sosiologi mengejek sejarah sebagai "penata batu-bata" dari fakta-fakta sosiologis.

C. Kajian Literatur Majapahit

a. Deskripsi

Majapahit adalah sebuah kerajaan kepulauan maritim yang berpusat di Jawa Timur, Indonesia. Majapahit berdiri dari sekitar tahun 1293 hingga 1500 Masehi. Majapahit mencapai puncak kejayaannya, dengan wilayah dari Indonesia modern sampai Temasek (Singapura) dan Filipina. Konon menurut kitab kerajaan Nagarakertagama yang ditulis pada tahun 1365, Majapahit menguasai 98 kerajaan jajahan.

Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara, sebelum Demak yang merupakan kerajaan Islam, dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia. Berthold Laufer, seorang peneliti sejarah dari Jerman mengusulkan bahwa nama Majapahit itu berasal dari pohon Maja. Menurut mitos, nama Majapahit diambil dari buah Maja yang berasa pahit.

b. Sejarah Umum

Kerajaan Majapahit diresmikan bersamaan dengan hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja, yaitu tanggal 15 bulan Kartika, tahun 1215 Saka, atau 10 November 1293 dengan nama resmi Kertarajasa Jayawardhana. Menurut kitab Pararaton beberapa orang terpercaya Kertarajasa, beberapa diantaranya yaitu Ranggalawe, Sora, Nambi, dan Ra Kuti mencoba memberontak melawan Kertarajasa namun gagal. Raden Wijaya meninggal pada tahun 1309. Penerus Kertarajasa tidak lain adalah putranya, Jayanegara. Pararaton menyebut Jayanegara sebagai "Kala Gemet" yang berarti penjahat lemah, salah satu alasannya adalah karena Jayanegara dikenal atas tindakan-tindakan yang tidak bermoral, diantaranya adalah menjadikan adik-adik angkatnya sebagai istri-istrinya. Pada tahun 1328 Jayanegara dibunuh tabibnya yang bernama Ra Tanca.

Setelah meninggalnya Jayanegara, ibunya yang bernama Gayatri Rajapatni-lah yang seharusnya menggantikannya, namun Rajapatni memilih untuk menjadi Bhiksuni dan mengundurkan diri dari istana. Rajapatni mengangkat anak perempuannya, Tribhuwana Wijayatunggadewi sebagai Ratu Majapahit. Pada tahun 1336, Tribhuwana mengangkat seseorang yang bernama Gajah Mada sebagai Mahapatih, dan pada saat pelantikannya, Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa yang menjanjikan rencananya untuk melebarkan wilayah kekuasaan Majapahit dan menjadikannya sebuah Imperium, atau Kemaharajaan. Karena Gajah Mada dan sumpah palapanya juga kepemimpinan Tribhuwana, kerajaan Majapahit ekspansi dan menjadi terkenal di kepulauan Nusantara. Tribhuwana menduduki tahta hingga tahun 1350 yaitu pada tahun kematian ibunya. Ia diteruskan oleh putranya, Hayam Wuruk, yang memiliki nama resmi Rajasanagara.

Hayam Wuruk, yang juga dikenal sebagai Rajasanagara, memerintah Majapahit dari tahun 1350 hingga 1389. Pada masanya Majapahit mencapai puncak kejayaannya dengan bantuan mahapatihnya, Gajah Mada. Di bawah perintah Gajah Mada (1313-1364), Majapahit menguasai lebih banyak wilayah, pada masa inilah yang dikenal sebagai zaman

keemasan Majapahit. Hayam Wuruk wafat pada tahun 1389, dan Majapahit memasuki masa kemunduran akibat perebutan tahta kerajaan.

Pewaris Hayam Wuruk adalah putri mahkota Kusumawardhani yang menikahi sepupunya sendiri, yaitu Wikramawardhana. Wikramawardhana memperebutkan tahta dengan Wirabhumi, yang merupakan putra Hayam Wuruk dengan selirnya. Perang saudara tersebut disebut perang Paregreg, yang terjadi pada tahun 1405-1406, dengan Wikramawardhana memenangi perang tersebut dan Wirabhumi pun ditangkap dan dieksekusi. Wikramawardhana memerintah hingga tahun 1426 dan diterusi oleh putrinya, Ratu Suhita. Ratu Suhita adalah putri kedua Wikramawardhana dari seorang selirnya yang merupakan putri kedua Wirabhumi. Pada 1447 Ratu Suhita mangkat dan digantikan oleh Kertawijaya, adiknya, hingga tahun 1451. Setelah Kertawijaya wafat pada tahun 1451, digantikan oleh Rajasawardhana yang wafat pada tahun 1453. Setelah ini sempat terjadi jeda tiga tahun tanpa raja atau ratu yang menyebabkan krisis kerajaan, yang diakhiri oleh naiknya Girisawardhana anaknya Kertawijaya pada tahun 1456. Pada tahun 1466 ia wafat dan digantikan oleh Singhawikramawardhana. Pada 1468 pangeran mahkota Kertabhumi memberontak terhadap Singhawikramawardhana dan berhasil, kemudian mengangkat dirinya sebagai raja Majapahit.

Waktu berakhirnya Imperium Majapahit berkisar pada kurun waktu sekitar tahun 1478 hingga 1527, dengan 1428 AD, yaitu 1200 Saka, berakhirnya abad dianggap sebagai waktu lazim pergantian dinasti dan berakhirnya suatu pemerintahan, menurut M.C Ricklefs dalam bukunya, *A History of Modern Indonesia*.

c. Kebudayaan Majapahit

Nagarakretagama menyebutkan akan budaya keraton Majapahit yang adiluhung dan anggun, dengan cita rasa seni dan sastra yang halus dan tinggi, serta sistem ritual keagamaan yang kompleks. Peristiwa utama dalam kalender tata negara/administratif digelar tiap hari pertama bulan Caitra (Maret-April) ketika semua utusan dari semua wilayah taklukan Majapahit datang ke istana untuk membayar upeti atau pajak. Kawasan Majapahit secara sederhana terbagi dalam tiga jenis: Keraton, yang termasuk kawasan ibu kota dan sekitarnya; wilayah-wilayah di Jawa Timur dan Bali yang secara langsung dikepalai oleh pejabat yang ditunjuk langsung oleh raja; serta wilayah-wilayah taklukan di kepulauan Nusantara yang menikmati otonomi yang cukup luas.

Ibu kota Majapahit (Wilwatikta) adalah Trowulan, yang merupakan kota besar dan megah yang terkenal dengan perayaan besar keagamaan yang diselenggarakan setiap tahun. Agama Buddha, Siwa, dan Waisnawa (pemuja Wisnu) dipeluk oleh penduduk Majapahit, dan raja Majapahit dianggap sekaligus titisan Buddha, Siwa, dan Wisnu. Nagarakretagama sama sekali tidak menyebutkan apapun mengenai Islam, akan tetapi berdasarkan bukti sejarah terdapat beberapa pegawai atau abdi istana muslim saat itu.

Bangunan-bangunan Majapahit terkenal dengan kualitas arsitekturnya yang tinggi. Arsitek Majapahit telah menguasai penggunaan batu bata meskipun penggunaan batu bata sudah dilakukan sejak pembuatan candi-candi sebelum Majapahit. Mereka menggunakan getah tumbuhan merambat dan gula merah sebagai perekat batu bata. Menurut catatan perjalanan Odoric da Pordegnone (Odorico Mattiusi), seorang biarawan *Franciscan* yang dikirim ke Asia oleh Paus untuk menjalankan misi, dia menyebutkan bahwa Raja Jawa (Majapahit) memiliki istana yang besar, megah, dan mewah. Tangga-tangga dan interior istana dilapisi emas dan perak, bahkan atapnya pun juga disepuh emas.

Dalam catatan Yingyai Shenlan, catatan ekspedisi Zheng He, menyebutkan di Majapahit, tempat raja tinggal, terdapat 200 hingga 300 keluarga asing, dengan 7 hingga 8 pemimpin yang berada dibawah raja. Ma Huan mendeskripsikan pakaian raja, memakai mahkota yang terbuat dari daun dan bunga emas atau kadang tanpa mahkota; telanjang dada, menggunakan selempang sutra bersulam, dengan bawahan yang terbuat dari sutra juga. Sutra juga digunakan sebagai ikat pinggang, dan dimasukkan satu atau dua keris, berjalan tanpa alas kaki. Saat berkelana keluar, raja selalu menaiki gajah atau kereta yang ditarik lembu.

Pakaian rakyat jelata saat itu buat lelaki adalah tanpa tutup kepala, meskipun masyarakat Majapahit menganggap kepala sebagai sesuatu yang tinggi, dan wanita rambutnya disanggul, mereka menggunakan pakaian untuk menutupi bagian atas dan kain untuk pinggang ke bawah. Laki-laki dari umur 3 hingga tua memasang belati atau keris pada ikat pinggangnya, gagangnya terbuat dari emas, tanduk badak atau gading yang umumnya diukir dengan gambaran manusia atau iblis, Ma Huan menyatakan bahwa ukiran-ukiran yang dia temukan di belati-belati atau keris-keris tersebut sangat indah dan dibuat dengan tangan terampil.

d. Gajah Mada dan Sumpah Palapa

Gajah Mada adalah seorang panglima perang dan tokoh yang sangat berpengaruh pada zaman kerajaan Majapahit. Menurut berbagai sumber mitologi, kitab, dan prasasti dari zaman Jawa Kuno, ia memulai kariernya tahun 1313, dan semakin menanjak setelah peristiwa pemberontakan Ra Kuti pada masa pemerintahan Sri Jayanagara, yang mengangkatnya sebagai Patih. Ia menjadi Mahapatih, atau Menteri Besar, pada masa Ratu Tribhuwanatunggadewi, dan kemudian dikenal sebagai Amangkubhumi, atau Perdana Menteri, yang membawa Majapahit ke puncak kejayaannya.

Gajah Mada terkenal dengan sumpahnya, yaitu Sumpah Palapa, yang tercatat di dalam Pararaton. Ia menyatakan tidak akan memakan palapa sebelum berhasil menyatukan Nusantara. Meskipun ia adalah salah satu tokoh sentral saat itu, sangat sedikit catatan-catatan sejarah yang ditemukan mengenai dirinya. Pada masa sekarang, Indonesia telah menetapkan Gajah Mada sebagai salah satu Pahlawan Nasional dan merupakan simbol nasionalisme dan persatuan Nusantara.

e. Pemerintahan Majapahit

Kerajaan Majapahit diresmikan bersamaan dengan hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja, yaitu tanggal 15 bulan Kartika, tahun 1215 Saka.

2. Hasil Studi dan Pembahasan

Berdasarkan hasil survey, visual yang paling cocok dan diminati untuk sebuah video *motion graphic* mengenai Majapahit adalah gaya yang terkesan antik dan tua. Mengingat bahwa kebudayaan visual Majapahit itu dipenuhi oleh emas, maka warna-warna yang dominan adalah coklat, emas, dan putih kekuningan hingga putih bersih sebagai cahaya. Data-data mengenai visualisasi diambil dari penggambaran dalam arca-arca dan catatan sejarah seperti Ying Yai Sheng Lan yang ditulis oleh Ma Huan. Ada juga beberapa karakter yang berasal dari Mongol, untuk karakter yang berasal dari mongol, visualisasi karakter diambil dari hasil kajian literatur mengenai visual pasukan mongol pada abad ke-13 akhir hingga 14.

Menurut Ma Huan dalam buku Ying Yai Sheng Lan, Pakaian jelata untuk laki-laki tanpa tutup kepala dan wanita mengatur rambut mereka sebagai bun dijamin dengan jepit rambut. Mereka memakai pakaian di tubuh bagian atas dan kain pada bagian bawah. Untuk laki-laki, dari seorang anak berusia tiga sampai tua menyelinap pu-la-t'ou (belati, lebih tepatnya, Keris) di sabuk mereka. Keris tersebut seluruhnya terbuat dari baja dengan motif yang menurut Ma Huan sangat indah dan rumit dengan pegangan terbuat dari emas, cula badak atau gading yang diukir dengan penggambaran manusia atau setan, Ma Huan kagum dengan keindahan keris-keris tersebut dan yakin bahwa tangan-tangan terampil yang membuatnya.

Dia menggambarkan kostum raja; mengenakan mahkota daun emas dan bunga atau kadang-kadang tanpa tutup kepala apapun; bertelanjang dada tanpa mengenakan jubah, bagian bawah memakai dua sabuk sutra bersulam. Tali sutra tambahan dilingkarkan di pinggang sebagai sabuk, dan sabuk dimasukkan dengan satu atau dua bilah keris, yang disebut pu-la-t'ou (belati). Ketika bepergian di luar, raja menunggang gajah atau kereta yang ditarik sapi.

Raden Wijaya adalah tokoh yang menjadi fokus pada episode pertama, seorang panglima perang dan mantu dari Raja Kertanegara dari Singosari, kerajaan Jawa yang terbesar pada masanya. Dia kabur saat dikejar oleh pasukannya Jayakatwang setelah Jayakatwang berhasil mengambil alih Singosari. Raden Wijaya yang kabur ke Majapahit kemudian menemukan pasukan Mongol terdiri dari 20.000 orang yang hendak menginvasi Jawa. Cerdas, tajam, karismatik, dan berpikiran cepat, Raden Wijaya berhasil menghasut dan memanipulasi pasukan Mongol untuk menyerang Jayakatwang dengan cara mengaku sebagai Raja sesungguhnya Jawa, dan berjanji akan membuat Jawa tunduk kepada Mongol jika mereka (mongol) mengalahkan Jayakatwang. Setelah mengambil alih Singosari, Raden Wijaya balik melawan para Mongol dan berhasil membasmi sebagian besar pasukan Mongol, menjadi Raja Jawa dari proses tersebut. Dari cerita latar belakangnya, dia adalah seseorang yang kuat, tegas, cerdik, dan yang keras.



Gambar 1. Konsep Visual Mood dan Karakter. Dari kiri ke kanan: Gajah Mada, Hayam Wuruk, dan Raden Wijaya



Gambar 2. Contoh Aset Visual Suasana / Mood Motion graphic

Pada episode 1, yaitu pada masa Raden Wijaya, latar belakangnya adalah pulau Jawa pada abad ke-13 akhir, mendekati abad ke-14. Lebih tepatnya lagi Jawa Timur, di Singosari, yang sekarang kota kecil di Malang, dan sekitar Trowulan, yang dulu menjadi pusat Imperium Majapahit. Budaya yang digunakan pada cerita merupakan budaya Jawa masa kerajaan-kerajaan Hindu dengan sentuhan India, khususnya diperlihatkan dari segi berpakaian dan arsitektur. Karena terdapat latar seperti Singosari yang merupakan kota besar juga Majapahit yang merupakan desa kecil di daerah hutan, maka aset-aset banyak yang berbentuk bangunan maupun komponen hutan seperti pohon. Diantaranya adalah pohon Maja yang simbolik dengan Majapahit, ada juga pohon Jati, beringin, dan beberapa jenis lainnya.

Gambar-gambar yang dimasukkan ke dalam artikel ini, dipilih yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep berkarya/perancangan. Tidak semua gambar yang dibuat (dalam seminar, pra-TA, dan tugas akhir) harus dimasukkan ke dalam artikel ini. Dimensi gambar yang dimasukkan ke dalam artikel disesuaikan dengan maksimum selebar $\frac{3}{4}$ kolom halaman yang tersedia (lihat gambar 1). Gambar yang lebih besar diperkecil dan disesuaikan dengan

tetap memperhatikan kualitas keterbacaannya. Jika memasukan gambar karya digital seperti gambar orthogonal, perspektif, dan/atau pemodelan 3D seyogyanya dilengkapi dengan penjelasan lengkap seperti skala dan keterangan gambar.

3. Penutup / Kesimpulan

Motion graphic ilustratif sebagai media bercerita kepada pemuda-pemudi cukup *feasible* karena media *motion graphic* cocok untuk membawa konten yang banyak dengan non-linier sehingga lebih mudah diingat dan lebih menarik bagi penonton. *Motion graphic* ini diadaptasi dari sejarah dan budaya Majapahit, khususnya pada pembentukannya. Melalui *motion graphic* ini, selain dapat mengenalkan Majapahit dan budaya lokal kepada pemuda-pemudi, juga meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu lebih lanjut mengenai sejarah dan budaya lokal, sehingga bisa menjadi media edukasi dan hiburan, dan bisa mendorong gerakan untuk membuat konten kreatif seperti film atau game yang diadaptasi dari budaya lokal, dan menjadikan konten lokal kita menjadi konten global.

Oleh karena itu dengan merancang *motion graphic* mengenai Majapahit diharapkan menjadi bentuk film video yang bisa diakses kapan saja melalui internet untuk edukasi dan hiburan dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu diharapkan *motion graphic* ini dapat memicu karya-karya konten kreatif seperti *video game* atau film yang mengangkat tema dari budaya lokal kita, dengan harapan lebih lanjut untuk membuat konten lokal kita lebih dikenal di dunia sehingga menjadi konten global.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Mata Kuliah Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing DR. Pindi Setiawan, M.Si, dengan KTA Drs. Alfonso R. Koapaha, M.Sn, dan Kaprodi DKV DR. Naomi Haswanto, M.Sn. yang membantu proses penyelesaian studi.

Daftar Pustaka

- HUAN, Ma. Translasi oleh J.V.G. Mills. 1970. *Ying-Yai Sheng-Lan, 1433*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MULJANA, Slamet. 2005. *Runtuhnya Kerajaan Hindu-Jawa dan Timbulnya Negara-negara Islam di Nusantara*. Yogyakarta: LKIS
- MULJANA, Slamet. 1976. *A Story of Majapahit*. Singapore: Singapore University Press.
- SOEKMONO, R. 1988. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2, 2nd Edition*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- ROBERT, Pringle. 2004. *A Short History of Bali: Indonesia's Hindu Realm*. Crow's Nest, NSW: Allan & Unwin.
- POESPONEGORO & NOTOSUSANTO. 1990. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid II*. Jakarta: Balai Pustaka
- MANGKUDIMEDJA, R.M. 1970. *Serat Pararaton Jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah
- TAYLOR, Jean Gelman. 2003. *Indonesia: Peoples and Histories*. New Haven and London: Yale University Press.
- MUNOZ, Paul Michel. 2006. *Early Kingdoms of the Indonesian Archipelago and the Malay Peninsula*. Singapore: Editions Didier Millet.

BULLOUGH, Nigel. 1995. *Historic East Java: Remains in Stone*. Jakarta: ADLine Communications.

GROENVELDT, W.P. 1960. *Historical Notes on Indonesia and Malaya: Compiled from Chinese Sources*. Jakarta: Bhratara.

RICKLEFS, M.C. 2005. *Sejarah Indonesia Modern 1200-2004, Edisi ke-3*. Jakarta: Serambi.

MULJANA, Slamet. 2005. *Menuju Puncak Kemegahan* (terbitan ulang 1965). Yogyakarta: LKIS